ゲームボーイ
平成元年8月4日発行（毎月2回第1・第3金曜日発行）
第5巻第14号（通巻84号）　ゲームボーイは任天堂の商標です。

GAME BOY Magazine

●攻略&謎に迫る **テトリス**

夏休みスクープ続出号

超ウルトラ技

超新作ゲーム先取り大作戦

●7大新作ゲーム

SA・GA

ドラキュラ伝説

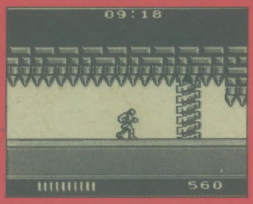
モトクロス・マニアックス

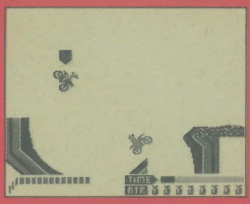
ピンボール　**999匹のワニ大行進**

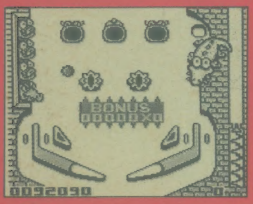
パチンコタイム

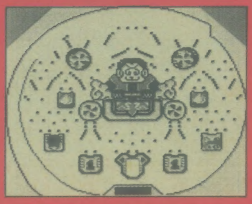
北斗の拳　**連絡十番勝負**

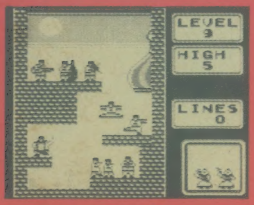
海戦ゲーム











ファミリーコンピュータ Magazine

とくべつ ふろく
No.14特別付録②

Photo オリオンプレス イラスト/高木 [illegible]

ゲームボーイ
平成元年8月4日発行（毎月2回第1・第3金曜日発行）
第5巻第14号（通巻84号）　ゲームボーイは任天堂の商標です。

GAMEBOY Magazine

●攻略&謎に迫る テトリス

夏休みスクープ続出号

超ウルトラ技

超新作ゲーム先取り大作戦

●7大新作ゲーム

SA・GA

ドラキュラ伝説

モトクロス・マニアックス

ピンボール 66匹のワニ大行進

パチンコタイム

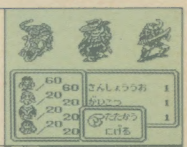
北斗の拳 凄絶十番勝負

海戦ゲーム

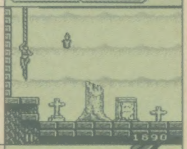
CONTENTS

GAMEBOY Magazine ゲームボーイ

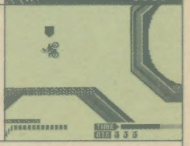
3 ★特報!! ファン期待の本格派RPGの謎に迫る!!
魔界塔士 SA・GA



10 ★ドラキュラシリーズ第3弾のアクションはこうだ
ドラキュラ伝説



16 ★横スクロールバイクアクションの基本テクを解説
モトクロス・マニアックス



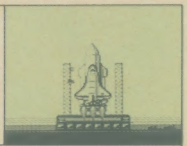
20 ★66匹のワニが登場するピンボールだよ
ピンボール66匹のワニ大行進

22 ★誰にでも楽しめるお手軽なパチンコだ
パチンコタイム

24 ★ケンシロウがゲームボーイにも登場!!
北斗の拳 凄絶十番勝負

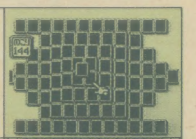
25 ★昔懐かしいレーダー作戦ゲームを再現
海戦ゲーム

26 ★今、人気のパズルゲームの必勝法のすべてを伝授
テトリス

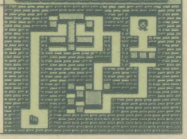


38 ★テトリスの生みの親、アレクセイ・パージトノフ氏に聞く
テトリスの謎

40 **超ウルトラ技**
〈優勝技〉上海・隠れパスワード4種類／テトリス・変なブロック／テニス・サーブをミスして必ず勝つ／アレーウェイ・はまり技 ほか



44 **超新作ゲーム先取り大作戦**
新規参入メーカー"アトラス"の新作『パズルボーイ(仮称)』登場／アスミッくんワールド(仮称)／極限の先取り超新作情報 など



※このページ以下のゲームボーイの画面写真は、コンピュータで処理をして印刷されており、実際の液晶画面ではありません。

特報

ゲームボーイでRPG!?

魔界塔士 SA・GA

1人用 | 1M

バッテリーバックアック

ロールプレイング

発売日未定 スクウェア 価格未定

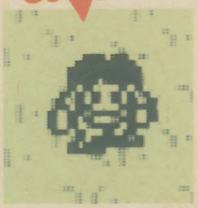
FFスタッフの手によるRPG

ファイナルファンタジー

ゲームボーイにも、いよいよRPGが登場することになった。その名は「魔界塔士SA・GA」。

これは、あのファイナルファンタジーシリーズを世に送り出したスタッフによって、開発が進められているものだ。かなり期待してしまう！　ということで、ドーンと紹介してしまおう。

主人公!?

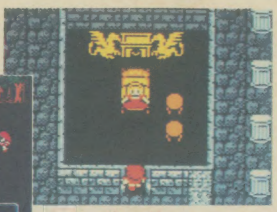


●キャラクタは8種類の部族から選択する。彼は人間族の男の子。名前も自由に入力できる！

©スクウェア イラスト／島浦孝全

なぜRPG(ロールプレイングゲーム)か?

もともとFF(ファイナルファンタジー)シリーズの外伝をつくりたかった! という計画の下にゲームボーイの企画にこの〝SA・GA〟が抜擢されたとのこと。これをきっかけにゲームボーイにもRPG旋風が吹きあれるか。期待できそうだ。



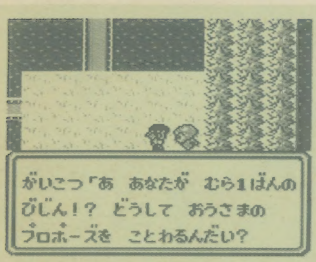
●FFの第1弾。サガはこのゲームの内容を超える!?

●一昨年発売されて話題を呼んだFFの2作目だ

味つけはコミカルに

よりゲームの内容を充実させるためには、なるべくグラフィックやセリフなどの文章のムダを省かなくてはならない。ということで、キャラなどはコミカルタッチ、セリフも端的にまとめられている。わかりやすさの点では申し分なしといえるだろう。

●セリフはちょっと短めだけど、かえって強烈だったりもするのだ。軽快さが決め手だね



大容量の1MB(メガ)ROM(ロム)

〝SA・GA〟のカセットの容量は1M。今までのゲームボーイソフトの2倍から4倍にあたる。ファミコンカセットではドラクエⅣの4Mは例外として、RPGといえば1Mから2Mの容量が主流だ。あのドラクエⅡも約1Mだから、単純に考えると〝SA・GA〟のゲーム内容の密度はドラクエⅡ並みというワケ!?

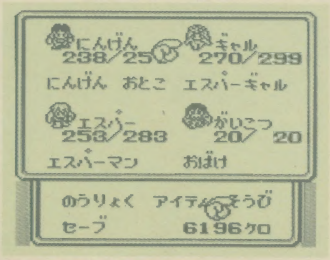
だが、ゲームボーイの画面は単色4階調。グラフィックに必要な容量はファミコンに比べて相当少なくてすむ。ゲームの奥の深さはファミコンの2Mにも匹敵するらしいぞ。

BGMはステレオで

ファミコンはモノラルだけど、ゲームボーイのサウンドはステレオ。低音の効いた静かな曲が雰囲気を盛り上げる。

BBでセーブ!!(バッテリーバックアップ)

バッテリーバックアップを採用し、いつでもどこでもセーブが可能になった。外で遊んでいるときに、パスワードをメモしなきゃ!! なんて心配はないわけだ。安心安心。



●いつでもどこでもクイックセーブ!

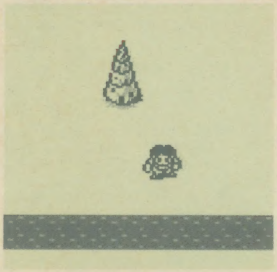
ところで価格は!?

誰もが気になるお値段のほうだが、バッテリーバックアップのシステム上、4000円ぐらいをメドにしているそうだが、正確にはどうなるか。

冒険はパーティプレイだ！

ストーリーは…

4つの塔を中心に物語が展開される。ストーリーの進行は、いくつかの小さなストーリーがひとつの大きなストーリーになるという多話構成。節目をキチンとつけて、いつでも遊べるようになっているというわけだ。ストーリー性においてもFFにひけはとらないというから楽しみだね。



●スタートはこの塔から。天まで届く高さだという

キャラの構成

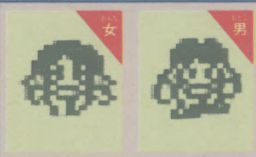
パーティは1度に4人まで構成される。選べるキャラは8種類。中にはモンスターも何種か含まれているのだ。

選べるキャラは8種類！

エスパー

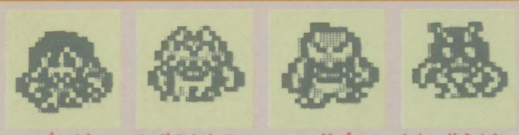
エスパーというくらいだから魔法が得意なのだろうか

人間



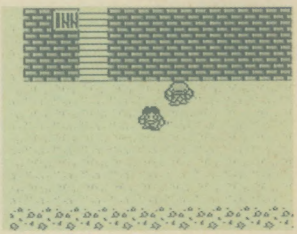
いちばんおなじみのキャラ。親しみのもてる種族なのだ

モンスター



ゾンビ　ねずみおとこ　レッドブル　おおハサミムシ

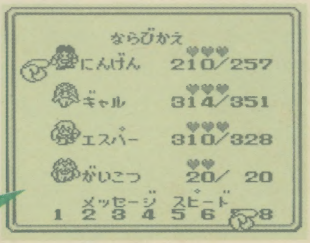
キャラとして作れるモンスターはなんと4種類！　特性もそれぞれ違いがあるだろう。しかし不思議な組み合わせだ。



●真の目的はまだわからないけど仲間をみつけて旅に出てみよう

復活は3回きりなのだ

キャラたちは3つのハートを持っている。これが実は彼らの命の数で、1度死んでしまうとハートがひとつ消え、復活は3回きりしか許されないのだ。3つしかない命を大切にしなくてはね!?



●ハートはキャラの命そのもの

命を失うとハートを1つ失っちゃう!?

グラフィックはわかりやすいぞ

ゲームボーイだし、グラフィックはどうかな…。なんて心配はご無用。これが、とってもわかりやすいんだ！
ストーリーの他に、グラフィックの面でも楽しませてくれること受けあいだ。

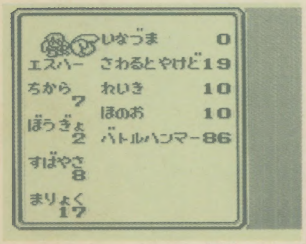
セリフは読みやすく！

左の写真を見てもらえばわかる通り、言葉も短く、文字もハッキリしていて、読みやすいね。

ごらんのとおり、キレイでしょ!?

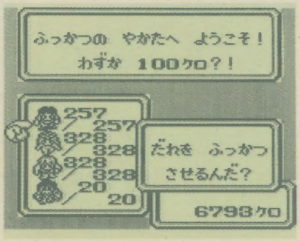
サブ画面もキレイ

RPGにはかかせないステータスの表示もあり、能力が一目でわかる。



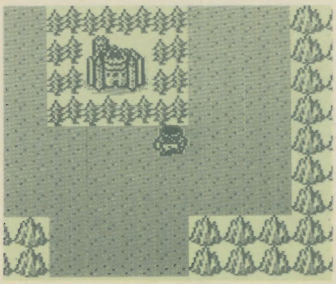
ステータスの表示がこれ

一目でわかるように表示



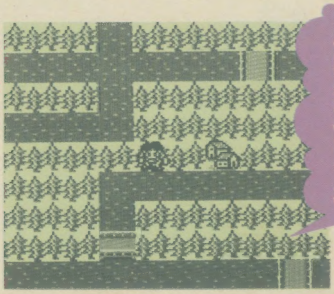
フィールドも多彩に

フィールドには、山や林、川や海、城や町、それに洞窟の入り口などが用意されていて、充実したMAPに仕上げられている。ファミコンと何ら変わらないので違和感なくプレイできるだろう。



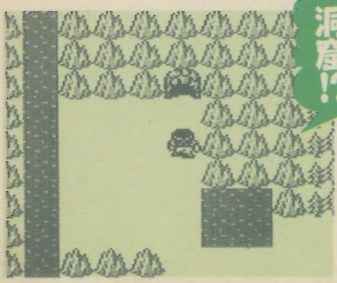
砂漠にかこまれてお城が。細かい所まで描かれている

ひとめで地形がわかるのだ！



林に川に橋。あれは町だね

川に架かる橋



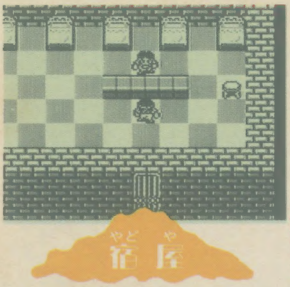
岩にぽっかりと口を開けてる

洞窟!?

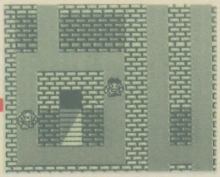
町や城の中も

町には、店があったり人が歩いていたりするし、城には、壁や廊下がキレイに表現されている。

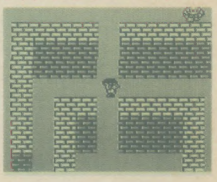
道具屋の入口。他にもドアが



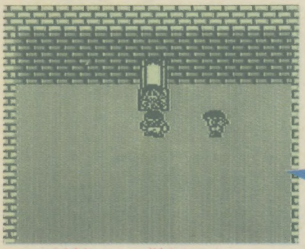
ベッドが多いぞ！ 大衆宿だ



お城の中に潜入してみた。石の壁がフクザツに入りくんでゴージャス



ガイコツの王様

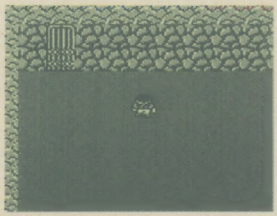


王様らしい人物。ガイコツだ

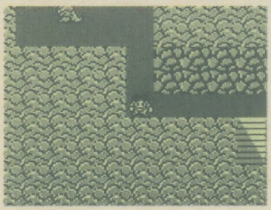
なんと階段を発見したぞ！ さっそく上へ行ってみよう。何があるのか

ダンジョンだ!!

ダンジョンも、1階のみというのではなく、何層にもわたっているのだ。当然、階段もあるし、扉なども存在している。もちろん、敵に出くわすこともある。



広いフロアの向こうに扉を見つけた。キレイな扉だが…

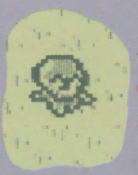


ダンジョンにつきものの階段。左にいるのは敵か味方か!?

ゆかいな町の人々

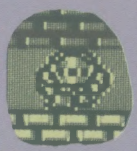
町や城にいる人（?）たち。タコやサルやモンスターが人といっしょに暮らしている。姿はともかく皆、気のイイ連中だ。

アルバトロスは外では敵としても登場する



こいつはタコだろう。それとも火星人!?

メダマ人間!? それとも別の種族なのか不明



シルクハットの紳士に見える

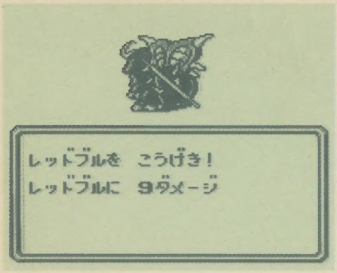
ヨロイに身をかためた騎士

戦闘シーンはアニメ処理だ!!

敵に出会ったら、戦わなければ! ということで、戦闘の様子を紹介しよう。

敵が出て来ると、姿と、名前がウインドウに表示される。そして、誰が何を使用するのか、どの敵を攻撃するのかなど、丁寧に示されている。

戦闘の様子も、メッセージで読むことができる。

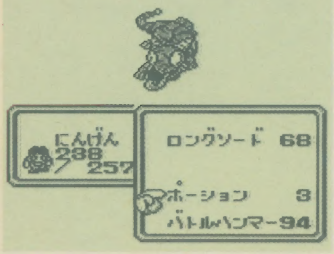


●バシュッ! 攻撃すると火花が散る。戦闘は白熱する!!

攻撃手段を選ぶ

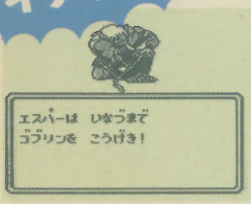
敵を倒すには、有効な攻撃手段を選ばなければならない。

そこで、武器の一覧がマルチウインドウで示され、"指"で示して決定する。十字ボタンやⒶ・Ⓑボタンの使用が必要最小限になるよう工夫されている。



●武器・魔法・アイテムと多種から選択するしくみだ!

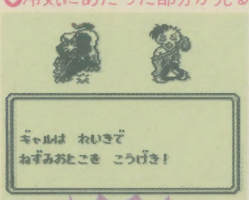
イナヅマ



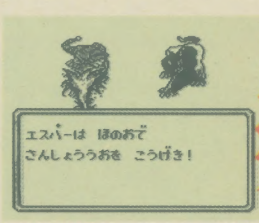
●全身をつらぬく電流。強烈

冷気

●冷気にあたった部分が光る



火炎!!



●火炎放射! FFとはまた違った炎の魔法が期待できそう

これがモンスターだ

サガに登場するモンスターたちだ。他にもいろんな怪物が出現する。色ちがいキャラがいないだけ多種の敵が楽しめそう。

●レッドブル。姿だけ見ればクロサイのよう。けっこう強いのだ

●ゾンビ。にくめない顔だけど見かけにだまされてはいけないぞ

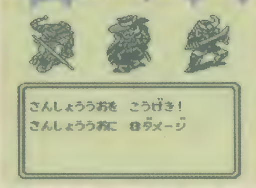
●ねずみおとこ。狂暴そうなカンジのするモンスターだ!

1戦闘公開!

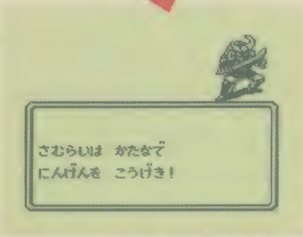
ではここで、戦闘の流れを見てみよう。敵の登場から撃退までを、ジックリどうぞ。

モンスター登場!

モンスター登場。さあやるぞォ!

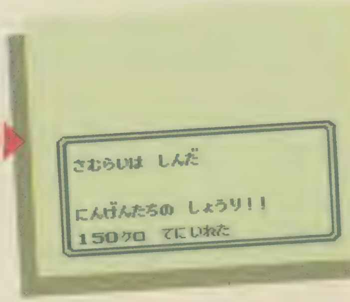


攻撃開始! とりあえず剣を使用



モンスターの攻撃。画面が振動するとダメージを受ける

勝利!

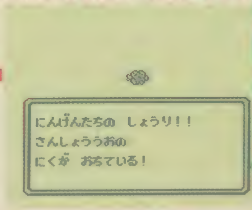


チームワークの良さで多くの敵を倒した。全滅させるとお金が手に入るのだ。他には……!?

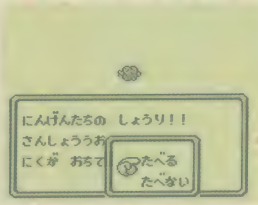
変なもの見つけた!!

敵をやっつけると、中には何か落としていくヤツもいる。落とし物は、拾うに限る。きっと良い事があるよ。

これは何!?



モンスターの肉片が落ちていた。不気味。でも待って!



"食べますか?"だって。こんなの食べるの? 本当に!?

[illegible]

サンショウウオ。[illegible]

ガイコツ。[illegible]

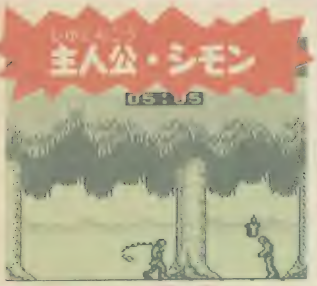
[illegible]

ムチを武器に闘うシリーズ第3弾

1人用 512K アクション

発売日未定　コナミ　価格未定

主人公・シモン



◎シモンはムチの使い手なのだ！

コナミのドラキュラシリーズの第3弾がゲームボーイで登場。主人公、シモンがムチを操って魔物を倒していくアクションゲームだ。このゲームの〝売り〟はなんといってもグラフィックの美しさ、リアルさ。舞台背景や、キャラクタの動作などに実に細かい演出がされている。マップの各所にしかけられたトリックがゲームを盛り上げ、スリルたっぷりに仕上がっている。

難易度たかいが熱中できる

ドラキュラ伝説は1作めと同様アクションのみか、2作めのようにA・RPGになるかが気になる所だ。

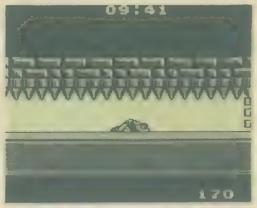
◎人気の高かった悪魔城ドラキュラ。2作めはドラキュラII

画面の見方

©KONAMI

ルールの厳しい"ドラキュラ"

ステージは複雑でしかけが多い。それに加えてワナは、シモンのライフに関係なく触れただけで即死してしまうという強烈さ！　また、パワーアップしても1度ダメージを受けるとレベルダウンしてしまう。



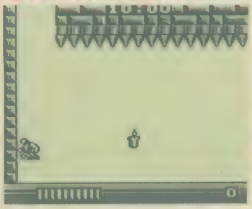
●し、死んでしまった。死ぬとステージ最初からヤリナオシ

●せっかくパワーアップしても1度のダメージでレベルダウンなんて…

時間の設定もある？

画面の上部に時間が表示されている。ゲームを進めていくうちに少しずつタイムが減っていく。設定時間はステージによって違いがある。

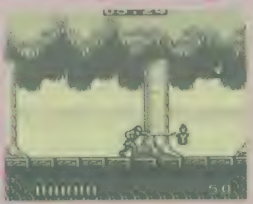
●画面の上のタイムに注目　5分でクリアしろってか？



●別のステージではタイムが違う。この時間差は何!?

ローソクをこわせはアイテムが手に入る

ステージ内にあるローソクをこわすとアイテムが出現する。アイテムは状況に応じて主人公のピンチを救ってくれるのだ。他に1UPアイテムもある。



●ローソクを打ち壊せ！アイテムは貴重だ

ハート

●ライフを回復させる

十字架

●敵に触れてもダメージを受けない状態に。制限時間あり

コイン

●ほとんどのローソクはコインに変化する

？

●パワーアップ　だがこれは点滅する。

パワーアップ

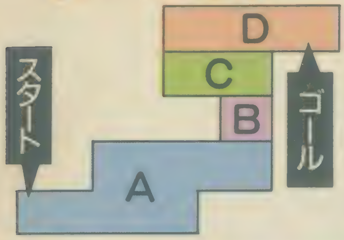
●鞭がムチをパワーアップ

これがステージ1だ！

広大な舞台だ

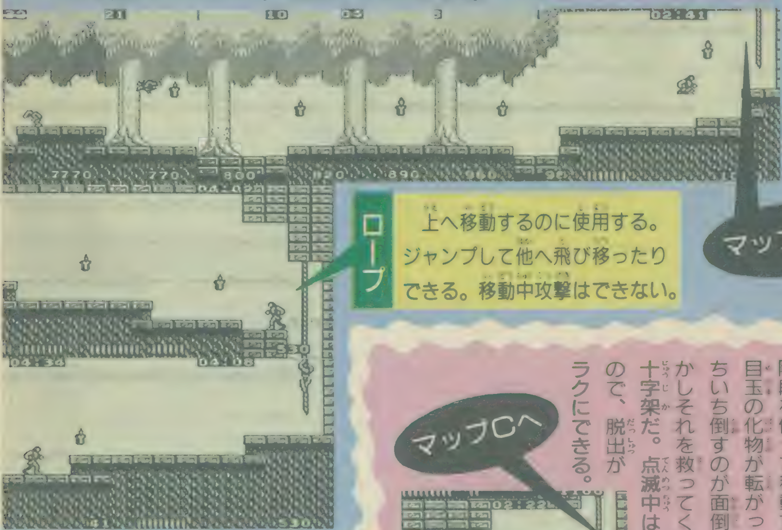
お待ちかね、これがドラキュラ伝説のスタート地点、ステージ1だ。基本的には横スクロールで上下移動にはロープを使用する。ステージ自体は広大で、うっそうとした森の中の墓場という雰囲気のグラフィックが見物だ。ステージの奥にはボスキャラがひかえている。まるごと紹介だ！

《マップの見方》



マップA

スタートは、林の中から。ドロ人形のようなモンスターが前後からやってくる。比較的マップは平坦だ。



ロープ 上へ移動するのに使用する。ジャンプして他へ飛び移ったりできる。移動中攻撃はできない。

マップB

たて長のマップで、ロープと階段を使って移動する。上から目玉の化物が転がってきて、いちいち倒すのが面倒なのだ。しかしそれを救ってくれるのが十字架だ。点滅中は無敵なので、脱出がラクにできる。

無敵アイテム・十字架

◆モンスターが多く出て激しく攻めてくるので、無敵になれる十字架はここでは貴重なアイテムなのだ

モンスター3

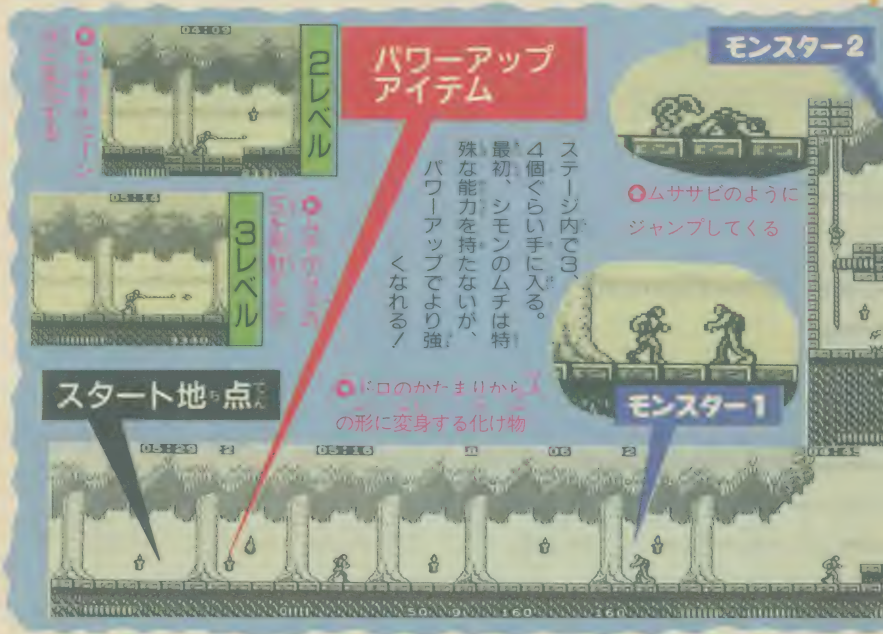
◆目玉のモンスター。階段を転がってくる

ムチで攻撃

シモンの得意とする武器はムチ。ジャンプして上への攻撃、しゃがんで下へ攻撃と、思いのままに動く。さらにアイテムをとることでパワーアップもする。攻撃手段がムチだけなのかどうかは不明だが、中心となることは確実だろう。

ジャンプ攻撃だ！　シャープなシモンの動きに拍手!!

しゃがんで攻撃。当然、ふつうの攻撃もできるんだぞ

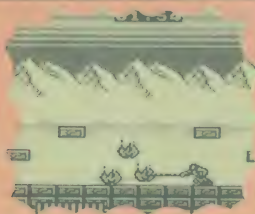


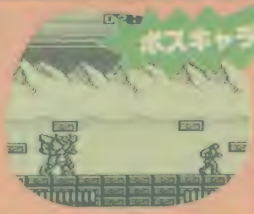
ノノノし

不気味な墓場が続く。何かありそうな雰囲気がするけど実はなにもない場所。とれるアイテムも少ないし、モンスターもあまり出現しない。1ステージのほぼ中間地点にあたる。これからが本番だ。

マップ

ここでついにステージを守るボスが登場。シモンよりもひとまわりも大きくてなかなか不気味なモンスターだ。くさり鎌を使ったスピード感のあるアクションをくり広げてシモンのムチに対抗する。ボスとの闘いに勝てばこのステージはクリアだ。





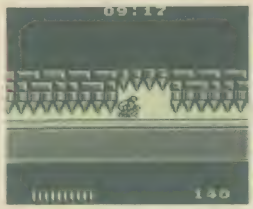
ボスキャラを倒すとステージクリア！

○堅い殻を身にまとったボスが登場。ボスのライフも表示

トラップだらけのステージ2

敵は少ないが…

トラップが多く、ステージそのものが巨大なモンスターのよう。次から次へと新しいワナがシモンを待ちうける。マップもさらにフクザツだ！



○床がせり上がってくる。天井を見ればトゲトゲだ

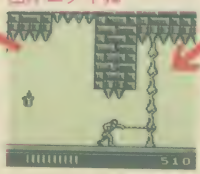
○上下に複雑に入りくむステージ。さらに迫りくるカベ

動く床

床が定期的に上昇し、トゲの天井がま近にせまってくる。巨大なネジで動いているのだ。

○巨大なネジのようなカラクリ。なにかありそうだとニラんだぞ

○さあ出発だ！遊んでるヒマはない。次はどんなワナが？

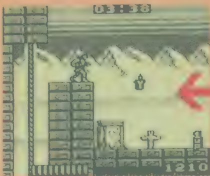


○カタそうなネジをこわしたら…。火柱の演出がニクイね

ドラキュラ伝説

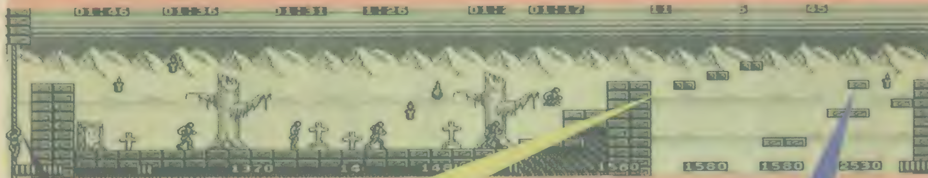
1UPアイテム

ステージの後半まできて、1UPアイテムを発見した。人数制のアクションゲームには欠かすことはできないアイテムだね。



◆1UPはここだ!!

◆ロープの先には



落ちる床

◆少しでも触れると落下してしまう。できればこんな所は通りたくないのだが…

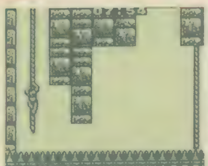
◆この辺りに現れてシモンの邪魔をする鳥！

ハリの床

これは上へ移動していると き、鋭いトゲをつけた床が上がってくるというもの。後戻りは許されないという、血も涙もないワナである。モンスターまで出現してしまう。

◆ウッいたい!! シモンの叫びが聞こえてきそう

◆迫りくるハリの床。シモンに安らぎのときはない！



◆この先何があるのかもわからず、1本のロープにすべてをかけるのみ

その他にも…

ハリの床とは逆に、横の移動のときにシモンを追うハリの壁。このステージにはまだ多くの謎が秘められている。

◆たまにこのような高い所にローソクが。とぶとトゲに当たる

◆ダンゴムシのようなモンスター。ボールのように転がるのか!?

◆見よ、この入りくんだ道を。アイテムをとるヒマすらない

 ※画面は開発中のものです。

テクニックで差をつける！
モトクロス・マニアックス

8月下旬発売予定

コナミ 2900円 込

256K

アクション

1秒でも速く走るために

モトクロス・マニアックスは友達やコンピュータとゴールまでの時間を競うゲームだ。

そこで今回は1秒でも速くゴールに飛び込めるテクニックをいろいろ紹介した。ぜひとも実際に役立てて欲しい。

基本テクニック

まずは基本となるテクニックを紹介。簡単な操作で確実にタイムを短縮できるはずだ。

○基本テクニックを身につければこんな場所でもらくらく突破できるぞ

姿勢

時間をロスする原因の1つに転倒がある。転倒する理由の8割はバイクの走行姿勢が悪いためだ。そこで、いつも道とバイクが平行になるように走ると転倒する確率はグッと減るぞ。これはジャンプ後の着地にも同じことがいえる。

○岩を越えるときに有効。ウイリーし続けると転ぶぞ

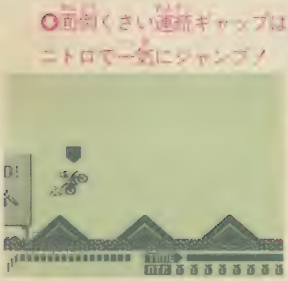
○この状態のまま坂をおりようとすると大転倒する

○下り坂に着地するときは前傾姿勢にしないとコケる

ニトロ

ニトロを使用することにより爆発的な加速力が得られる。しかし、数に限りがあるので無駄に使うとすぐ無くなるぞ。

主に使う場所としては、アイテムを取るとき、障害を飛び越えるとき、ループに入るときの3カ所が挙げられる。



○面倒くさい連続ギャップはニトロで一気にジャンプ！

○砂地に入ってしまった！でもニトロを使えばすばやく脱出することができる

©KONAMI　イラスト／Apple Arts

応用テクニック

いろいろな地形や障害を乗り切るには、基本テクニックに基づく応用が大切だ。これらをマスターすれば、楽勝だ。以下に、必要な応用テクニックを紹介しよう。

ウイリー&ニトロ

岩が何個も並ぶ場所は1個1個乗り越えると時間がかかる。そこで最初の岩でウイリーと同時にニトロを使おう。岩をジャンプ台にするんだ。

○ナイス！みごとジャンプ。アイテムも取れた

○岩が目の前にきた。ジャンプの準備はいい？

隠れキャラ！

○まずはジャンプ台からニトロを使って飛ぶ

○おおっ！　ジェットアイテムが突然出現。このあとの着地は慎重にしよう

○そして右か左を押し続けて回転に入る！

空中回転

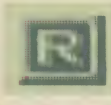
ジャンプしたときに右か左を押し続けると空中回転をする。ある場所で空中回転すると隠れキャラが出現。ジェットはコースのどこかに隠されているぞ。場所を憶えて回れ。

アイテムテクニック

最後にアイテムのテクニックを紹介しよう。アイテムには転ぶと無くなってしまうもの（ジェット、ラジアルタイヤ）があるので、手に入れたら慎重に走るようにしよう。

砂地はラジアルタイヤ

ラジアルタイヤは手に入れると地面に対するグリップ力が増す。砂地にはいってしまったときには特に役立つぞ。



○これがラジアルタイヤアイテムのマーク。見つけたら必ず取れ

○砂地に落っこちてしまった。でもラジアルタイヤだから少しは速い

タイムは必ず取ろう

タイムは制限時間を伸ばすアイテムだ。後半のレースではコースも長く難しくなるので取り逃さないように！

○これはうかつ！　タイムを取り逃してしまった。急がないとタイムアップだ！

ループはアイテムの宝庫

コース上に何カ所かもうけられたループの中には必ずアイテムがあるので、うまくジャンプしてはいりこめ！

○ジャンプ成功。これでアイテムはもらった

第1コース徹底研究

第1コースは最初とはいえかなり起伏のあるコースになっている。ループが計5回もあるのが特徴だ。各ループには2個ずつアイテムがあるので、ループをクリアしていけば第1コースは確実に突破できるだろう。

→Aへつづく

砂地に落ちるな

砂地はとてもスピードがおちる。極力はまらないようにしよう。ここは手前のジャンプ台でジャンプ。

間を飛び越えろ

ここはニトロを使って間のすきまをジャンプしてしまおう。失敗して下に落ちると砂地があり時間をロスする。

→Bへつづく

ニトロでジャンプ

距離のある砂地が連続してあるので、ニトロの爆発力で大きくジャンプだ！

落ちると負けるぞ

ここも下に砂地が続くので、ジャンプ、ジャンプで上の道を通ろう！

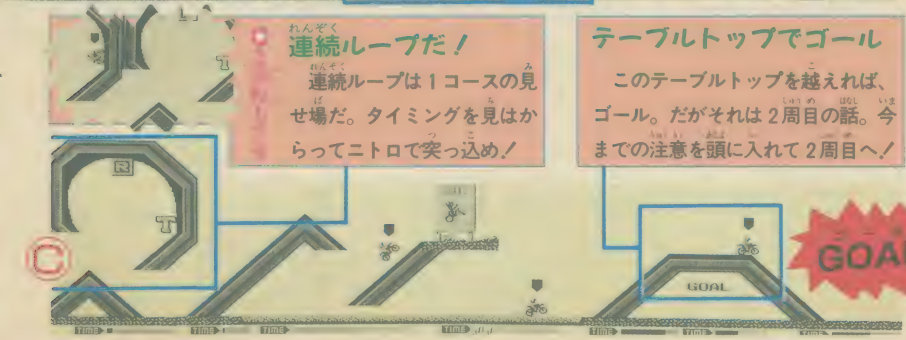
→Cへつづく

連続ループだ！

連続ループは1コースの見せ場だ。タイミングを見はからってニトロで突っ込め！

テーブルトップでゴール

このテーブルトップを越えれば、ゴール。だがそれは2周目の話。今までの注意を頭に入れて2周目へ！



モトクロスマニアックス

第1コース(2周)

START

ループに挑戦

はじまってすぐに360°ループがある。中にはアイテムがあるので必ず取ろう。早目にニトロを使え。

A

看板に注意！

看板は別にぶつかるわけではない。でも先のコースの状態を表示してるので注意しろ。

スピードが落ちる

ここは1個ずつ越えないで、最初でニトロを使ってジャンプすればOK。

B

その他のコース

このゲームには全部で8種類のコースがある。先へいけばいくほどコースは複雑で難しくなる。

※画面は開発中のものです。

多彩な画面でおもしろい!!

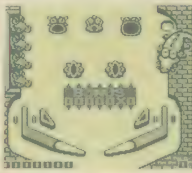
ピンボール 66匹のワニ大行進

10月中旬発売予定
HAL研究所 2980円 込

上へ下へと大騒ぎのピンボールゲーム

5画面分の長い台で遊ぶピンボールゲームが登場。1人プレイ、2人交互プレイはもちろん、今回は写真が載せられないけど、互いに一定の点を減らしあって争う対戦型のマッチプレイもあるぞ。

ボーナス面も



これがメインステージ。上にいくもよし、ボーナス面にいくもまたよし

スコアを表示だ

とにかくワニだらけなのだ

タイトルにもあるとおり、このゲームにはいたるところにワニが登場する。ピンボールにおける的や仕掛けのほとんどがワニの姿になっていて、それぞれに楽しい動きを見せてくれるのだ。でも、なんでワニなのかは不明。

眠そうな目でのそのそと左右に歩く。ボールを当ててしまえ

羽のはえたワニが、気持ち良さそうに飛んでいたりするのだ

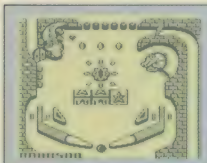
お助け機能

メインステージ各面で一定の条件を満たすと、ボールの落下を防ぐワニが出現する。

ホストセイハー。左右がサイドセイバーだ

スロットチャンス

スロットで3つの絵がそろえば、ボーナス得点の倍率UPなどイイことが起こる。



大口を開けて玉を吐き出すハシタないヤツ

マンガみたいに鼻がクシャッ。痛そー

©HAL LABORATORY LICENCED BY NINTENDO

全9面の構成はこうなっている

メインステージは5画面がボールの動きにあわせて切り換わる。ボーナス面ではミスしてもボールは減らないよ。

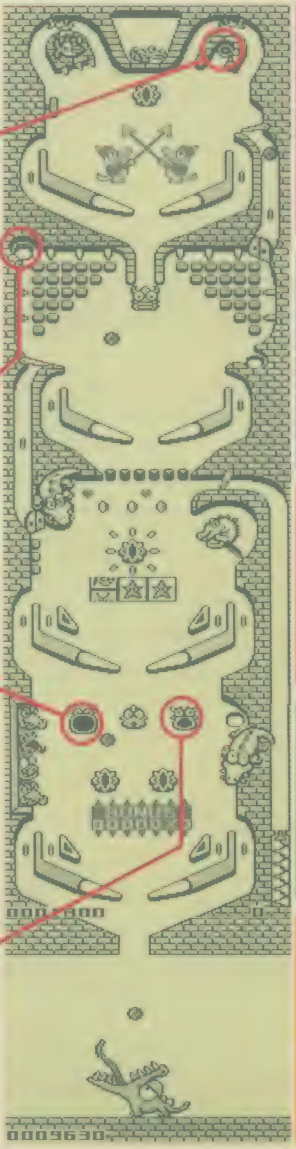
ボーナスステージ

○星の上にボールを通すとワニが顔を出すのですべて倒せ

○チョコマカと動き回るワニにボールを当ててすべて倒せ

○ブロックを消して、そこから落ちてくるワニを倒すのだ

○ボールを当てて卵を割り、生まれたワニをすべて倒そう



メインステージ

A面 上にある左右のレーンを何度か通すと中央からワニが降りてくる。このワニに当てればエキストラボールだ。

B面 大量にあるブロックはボールを当てれば消せる。右のドアからはA面、左のホールからはボーナス面にいける。

C面 最初に遊ぶのがこの面。右上のレーンを通せばスロットチャンス。左上のドアからはB面にいくことができる。

D面 もう後がないD面。でもこの面からは2つのボーナス面にいけて、そこでミスしてもC面に出られるよ。

ワニ面 この面に来てしまったら、もうプレイヤーはどうすることもできない。ワニがパクっとボールを食べて1ミス。

※画面は開発中のものです

アドベンチャー的要素が入った
パチンコ タイム

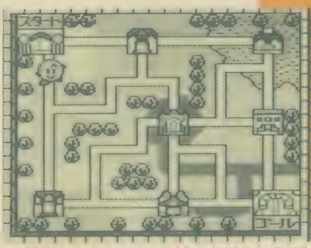
12月10日発売予定
ココナッツジャパン 価格未定

1人用 512K
パスワードコンティニュー
パチンコ

パチンコするならいつでもどこでも

基本はファミコン版の『パチ夫くん』と同じで、店に行ってスタート。その店にあるパチンコ台を打ち止めにすると、マップ画面で閉ざされた道が開いて次の店へ。道を開いてゴールを目指そう。

★マップ画面



○通常、あちこちの道は通行不可能

こんな機能もあって盛りだくさん

●パスワード、セレクト画面

このゲームでは、パスワードによるコンティニューができるんだ。

途中でやめたいとき、パスワードをひかえておけば持ち玉、打ち止めた数、得点などが記憶されて、次に始めるとき前の保存状態からできるので、とても便利だ。

●釘拡大画面

『パチ夫くん』にもあった、釘の状態を拡大して見られる機能がこれ。パチンコ台1つ1つの釘の状態が違うので、この機能をうまく使えば、いい台を見つけられすぐに打ち止めすることができるぞ。釘の向きによっては、ぜんぜん玉が入らないので注意。ただし見られる所は決まっている。

安心してプレイできるタイマー機能

例えば、電車の中でプレイしていて、ある駅で降りなくてはいけない場合、あらかじめ時間をセットしておけば、その時間がきたときにアラーム画面で知らせてくれるんだ。

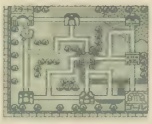
○この画面で時間をセットできる

C COCONUTS

台はたくさん。店を攻略しよう

マップには8つの店があって、道沿いに店から店へ進もう。1つの店に関してパチンコ台は12台。そして、パチンコ台の種類は6つあってこれを選ぶのは自由だ。キミが一番プレイしやすい台で挑戦。

また、持ち玉がすべてなくなるとゲームオーバーに。



◎まず行けるところの店を選んで

◎店の中には4番、9番を除いた12台が並ぶ予定

ヒコーキ台

一番オーソドックスな台がこれだ。穴に入ると中央の羽が開いて、その間玉が出やすい。

セブン台

GOの穴に入ると、5つの数字がまわりだし数がそろうと、ほとんど打ち止めになる。

権利台

中央に玉が入ると、下に落とされ、うまくすぐ下の穴に入れば大当たりの権利が得られる。

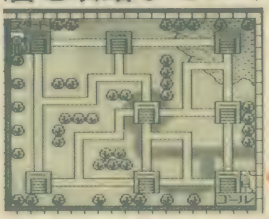
打ち止めをしよう

◎中央に「打止」と表示される

◎どの台も打ち止め表示は同じ

◎この台で打ち止めできるかな

店を攻略していく



◎シャッターが降りてしまうぞ

◎持ち玉がなくなるとこんな画面に！

◎GAME OVER

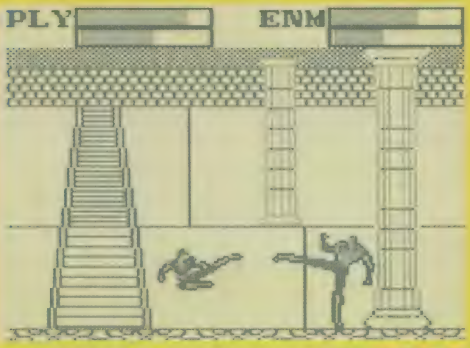
◎TIME UP

◎タイマー機能で時間を知らせてくれる画面

※画面は開発中のものです

育てたキャラで対戦だ!!

北斗の拳 凄絶十番勝負（仮称）



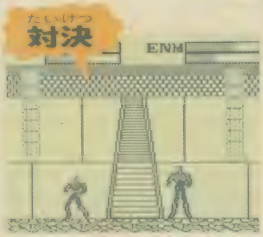
発売日未定

東映動画 価格未定

キャラが成長する

11人いるキャラの中から好きなキャラを選び、敵を倒すことによりレベルを上げ、育てたキャラで友達と対戦出来るようになっている。ステージは、全部で10。各ステージは、1～2画面構成で、敵キャラと一騎討ちの戦いのみだ。

なお、2Pモードでは通常の対戦以外にも、5対5の勝ち抜き戦も楽しめる。



○これが、対戦画面。敵はそれぞれ個性的な攻撃をするぞ

登場キャラ（一部）

●ケンシロウ

○技のキレ、オーラ攻撃ともに脅威的な強さ

●ラオウ

●カイオウ

○オーラ攻撃に注意しろ

○フドウの兄、最後の敵

○ケンシロウは、すり足で歩みよる

とおっ!!

○ジャンプキックもちゃんと出来るのだ

技と技がぶつかりあう

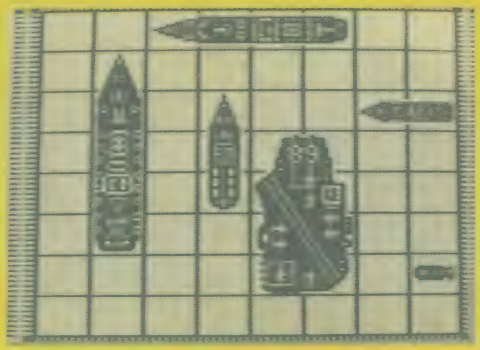
○キャラは、何人でも育てられる、鍛えまくるのだ

※画面は開発中のものです

©武論尊／原哲夫／集英社／フジテレビ／東映動画

海上での熱いバトルだ！

海戦ゲーム（仮称）



発売日未定

ユース 価格未定

プレイ方法

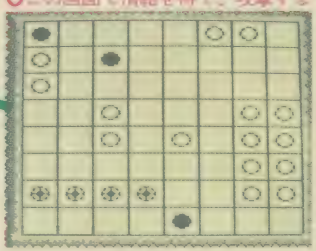
ゲームは、まずお互いに8×8のマス上に艦隊を配置する。そして、交互に相手の艦隊の位置を予想し攻撃していく。全ての艦船を先に撃沈した方の勝ちだ。従来からあった、紙上で遊ぶ同名ゲームのリメイク版だが、豊富なアイテム、設定の異なる128のステージなど新しい要素もあり、古さを感じさせないぞ。

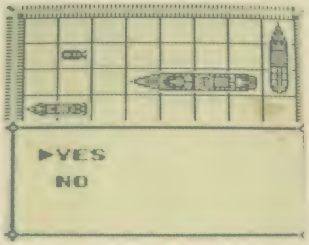
●パスワードを使えば、途中のステージからも始められる

どど〜ん!!

●敵に命中した。攻撃の結果はアニメで見られる

●この画面で情報を得て、攻撃する



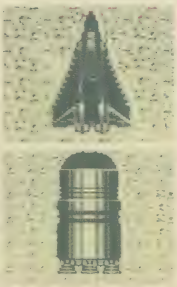


●艦隊はこうやって配置するんだ

アイテムの種類

攻撃はアイテムによっても行える。使えるアイテムは各艦隊ごとに異なり、各ステージごとに1回ずつ使える。

アイテム	効果	艦種
S-10 レーダー	敵の位置が5カ所見える	潜水艦
SPS-39	敵の位置が5カ所見える	潜水艦
MK45 II	2ヶ所複数攻撃	駆逐艦
MK71 II	3ヶ所複数攻撃	駆逐艦
シースパロー	4ヶ所同時攻撃	巡洋艦
ターター	同上	巡洋艦
ハープーン	同上	戦艦
トマホーク	8ヶ所同時攻撃	戦艦
F-4	一撃で敵艦を沈める	空母艦
F-14	3カ所複数攻撃	空母艦
トライデントD9	9カ所複数攻撃	空母艦



●F-4とトマホークだ

※画面は開発中のものです

Cユース

これでキミもテトリスを極める！

攻略 テトリス

発売中
任天堂 2800円

対戦型 256K
パズル

まずはブロックを覚える

ブロックは7種類あり、本文ではそれぞれを凸、Z、逆Z、棒、L、逆L、四角と呼ぶことにする。

これらを回転させて積み上げていくのだが、まず形態をしっかり覚えておくことが大切。特にZと逆Z、Lと逆Lの形態を判別できるようにしておこう。

7つのブロック

逆Z
右のZと左右対称。見まちがえないように注意。

Z
続けて落ちてくると積み重なり×。横に積むのが○。

凸
ほとんどの穴を埋めることができるため、一番の利用度。

四角
平らなところなら問題なし。デコボコだらけだとツライ。

逆L
同じブロックが続けて落ちてきたら2×4の長方形に。

L
利用度がけっこう高い。これも横に積むようにしよう。

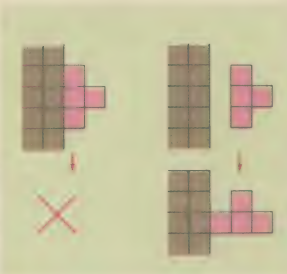
棒
4ラインを同時に消すテトリスをするために必要。

©Nintendo

ブロックの回転

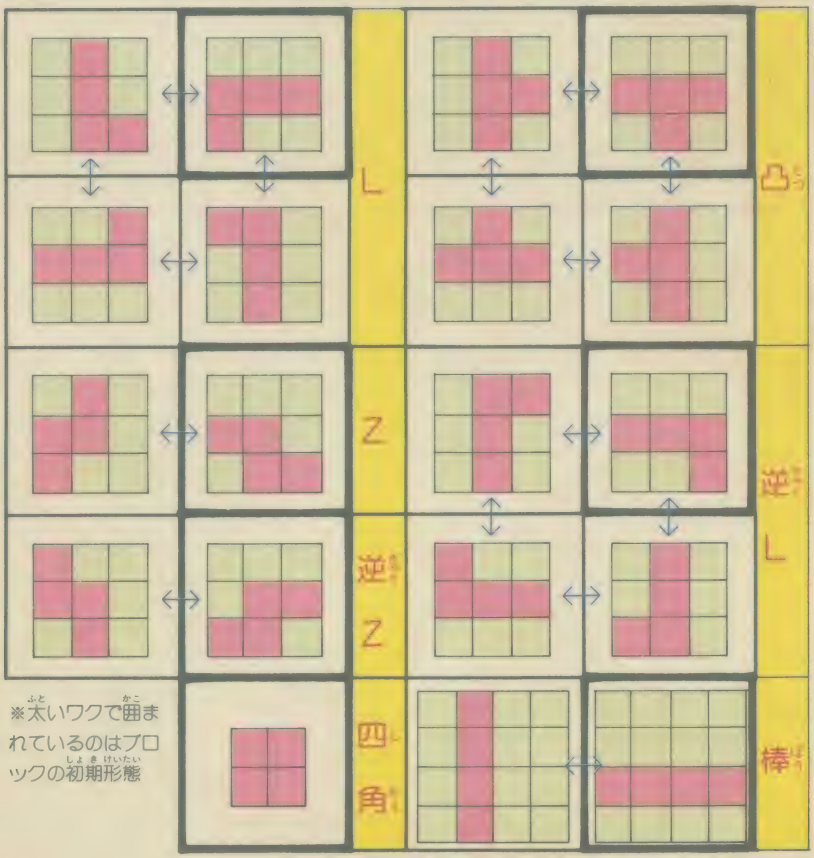
ブロックはⒶボタンで時計回り(右回転)、Ⓑボタンで反時計回り(左回転)に90度ずつ回転する。回転してどのように変化するか下の図に示したのでパターンをしっかり覚えておこう。

各ブロックの出現するときの形態は決まっている。少ないボタン操作でほしい形態に変化させられるようにしよう。



●回転した形態が他の障害物にぶつかるときは回転しない

ブロックの回転パターン

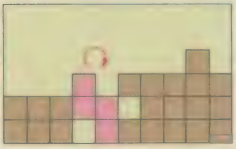


※太いワクで囲まれているのはブロックの初期形態

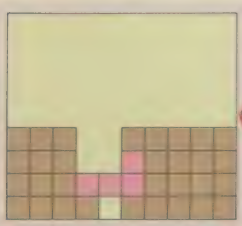
上級テクニック回転入れ

ブロックがどれを中心にして回転しているか覚えるようにしよう。普通ならブロックが入らないようなところに、ブロックを回転させて、はめ込むことができるようになる。このテクニックを回転入れという。すき間を埋めるときに役にたつ。

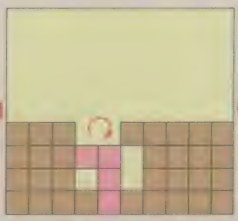
○すき間にブロックがすっぽり入る！　回転パターンを覚えるとできる



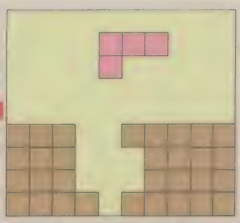
○ブロックが着地する瞬間にボタンを押して形態を変化させることにより!!…



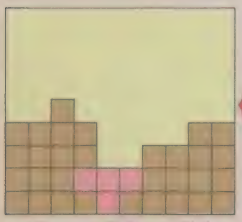
○回転してみごと、下から2段目のラインを消去



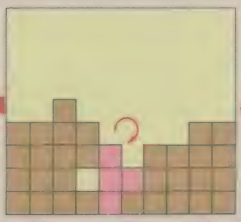
○Lブロックをこの形態で落下させⒷボタンを押す



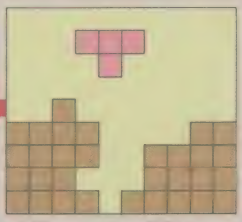
○このようなすき間があったら…



○下から1段目と2段目を同時に消すことができた！

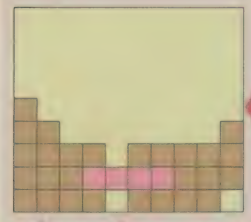


○上のような形態で着地の瞬間にⒶボタンを押す

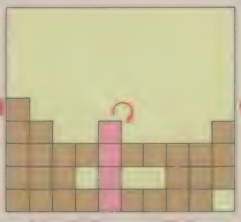


○凸ブロックは回転入れがしやすいブロックだ

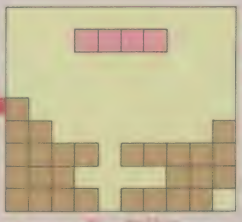
回転入れのパターン



○後のすき間にすっぽりおさまる。1ライン消去



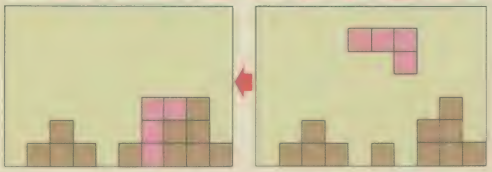
○縦に変化させて着地したらボタンを押す



○なんと縦も回転入れができちゃうのだ

テトリス

すき間を作らないようにブロックを積む



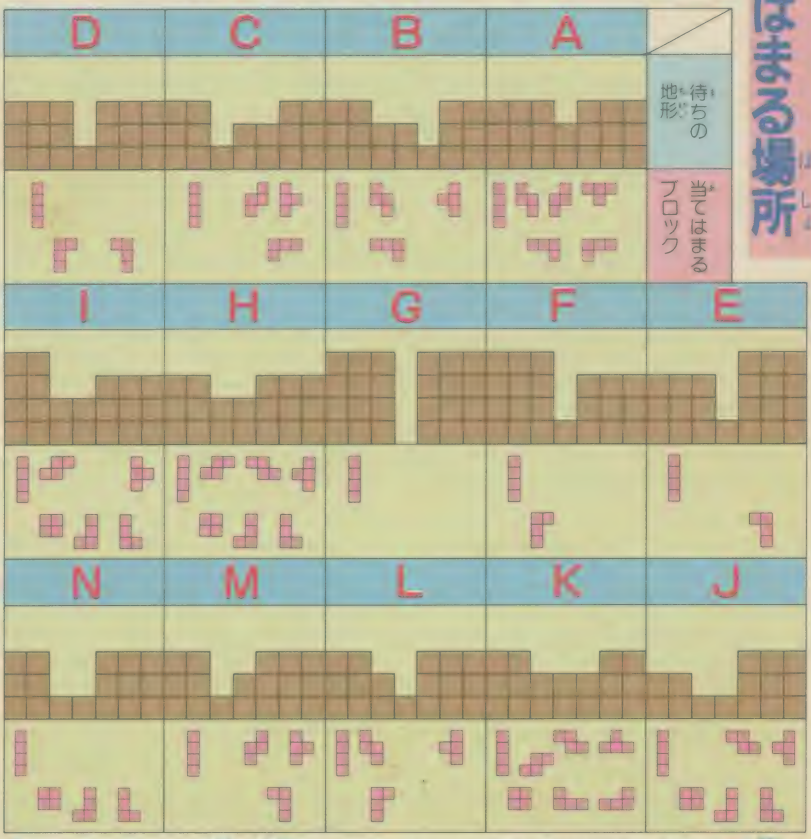
●このように積む。意外と気づかない人が多い

●この状態ですき間なくブロックを積むには？

ブロックが当てはまる場所

すき間なくブロックを積んでいくために、地形にはまるブロックを下の図に示した。これを見ればどの地形が待ち（ブロックの当てはまる種類）が多いかわかるはずだ。できるだけ待ちの多い地形になるように積もう。

待ちのパターン



当てはまるブロックの多い地形は、HK　AIJ　BCLMN　D　EF　Gの順

プレイ中のテクニック

ゲームボーイ版のテトリスは延々とラインを消し続ける1人用Aタイプ、25ラインを消すと面クリアになる1人用Bタイプ、そして対戦モードがある。それらをプレイする上で必要なテクニックを紹介。

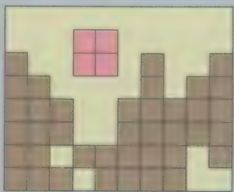
❶ネクスト表示

画面右下のネクスト表示は常に注目しておこう。次の展開を考える要素はネクスト表示だけなのだ。当たり前のことだが、次の展開を考える要素はネクスト表示だけなのだ。

⬆テトリスは瞬発力勝負が強い。次のブロックは何？

❷消す前に消した後の形を把握

消した後の形を把握することにより、次のブロックをどこに積むか考える。

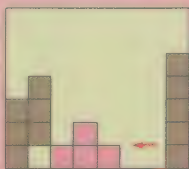


⬆ラインを消すことにより、どんな形に変化するか

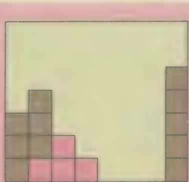
⬆ブロックを消すと、4回点滅。次の戦略を考えろ！

❸ずらし入れ

すき間を埋めるテクニックとして、ブロックが着地するとき、横に移動させてはめ込むずらし入れがある。



⬆ブロックが底に着いたら素早く移動

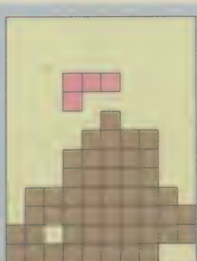


⬆このようにすき間を埋められる

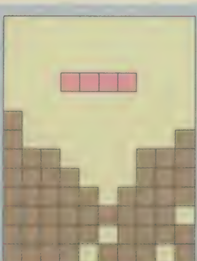
⬆よく利用するので、マスターしておこう

❹凸型より凹型

ブロックは全体の形が凹型になるように左右の壁のほうから積む。中央に積む凸型はすぐにブロックが着地するのでどこに積むか判断する余裕がない。



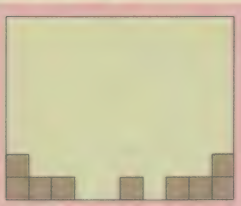
⬆凸型はブロックがすぐ着地するので考える余裕がない



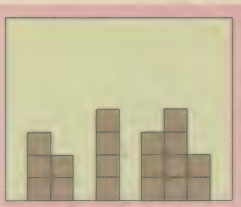
⬆凹型は落下時間が長いので多少考える時間がかせげる

⑤待ちは多くしよう

ブロックをすき間なく積むためには、なるべく多くのブロックが当てはまる待ちを作り、当てはまるブロックが少ない待ちにならないようにする。少ない待ちをしない積み方を覚えよう。

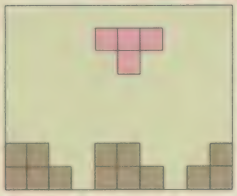


○よい待ち。7種類のブロックがすべて当てはまる

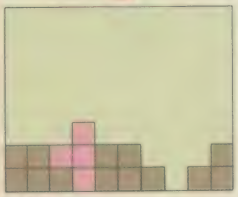


○これは悪い待ち。全ては当てはまるように作られない

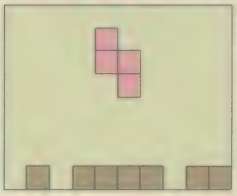
少ない待ちをしないブロックの組み方



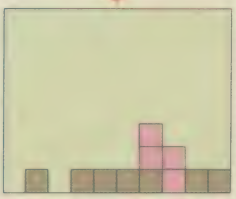
○凸ブロックをまとなるとこに積む？



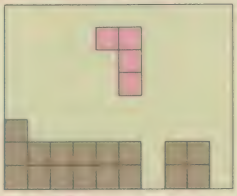
○正解はこれ。ブロックの待ちが多くなるように積む



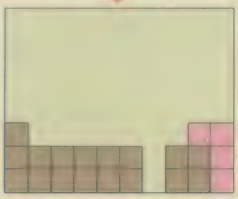
○左から3つ目のマスに積む？　それとも右のほう？



○左のほうに積むと棒しか入れられないので右に積む



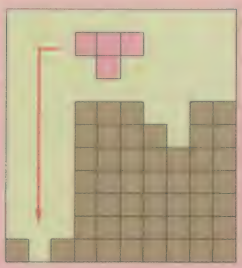
○この様なL型ブロックをどこに積むか？



○端に積むのが○。より多くのブロックが当てはまる

いつも待ちが多い状態にするには、落下してくるブロックの当てはまる地形のうち、最も待ちの少ない地形から先に積んでいくようにすること。

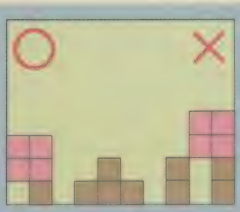
○次のブロックの待ちのことも考えられればと最高

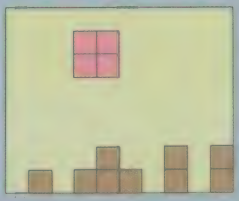


○この場合はまっすぐにブロックの高さは低くする

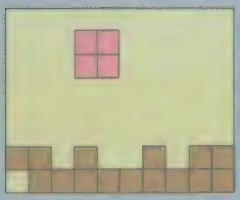
⑥すき間ができたら

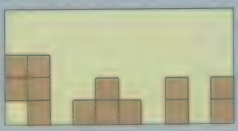
左の図のようにすき間なく積むことができない場合が、プレイ中けっこう多い。ここではすき間ができた場合、どのようにしてそのすき間を消すかを順に説明する。

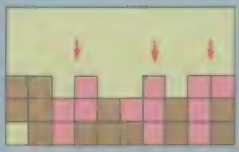




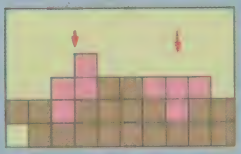
まず、すき間の上にあるブロックを消すことを考える。この場合はすき間の上の2ラインをどう消すか頭におく。

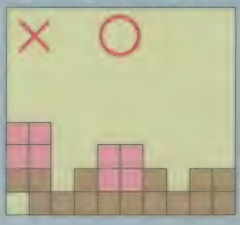




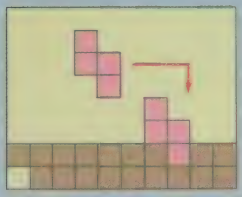


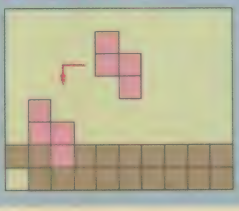
すき間をなくすために次に大切なことはすき間の上にブロックを積まないこと。やむをえない場合以外は積まない。





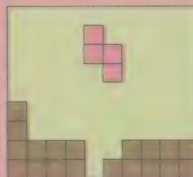
これですき間がなくなり穴になる。もう1つテクニックをつけ加えると、すき間の上のラインを消すときはすき間より離れたところに待ちをつくるようにすると、すき間がなくなり穴になったとき、よい待ちの状態になる。





⑦消せる段を考える

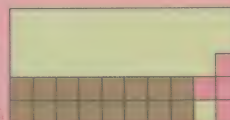
すき間なくブロックを積むことがテトリスの基本だが、このゲームの目的はブロックを消していくこと。どこのラインがもう少しで消えるか常に考え、そこに積んでいくようにする。



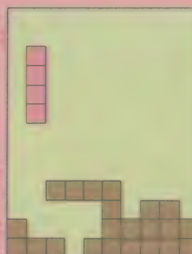
◯常にどのラインを消すことができるかを考えておく

◯このゲームの目的はラインを消していくこと

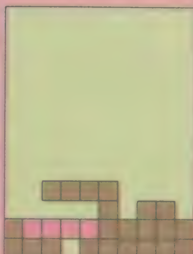
◯ここに棒がはまれば2段目のラインも[illegible]



◯◯プレイ中使うことが多い



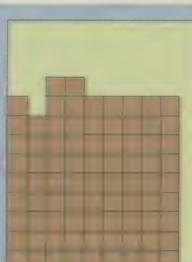
◯棒をこのままの状態で[illegible]



◯着地と同時に回転させ、右[illegible]

⑧棒待ちで終わらないために

テトリスを狙う場合、多くの人が端に1マス開けるが、途中から2マス開ける。待ちが多くなり、棒がこなくて自滅ということを防ぐ。



◯この待ちだと棒がこないために、自滅することが多い

◯途中から2マス開けることにより、待ちが多くなる

◯逆Zを当てはめて2ライン消去。端はふさがれない

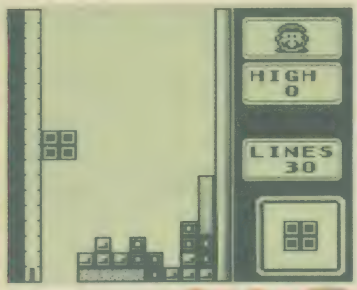
◯Lから3ライン消すことができる

◯右端を開けておくのも、左端を開けるのもどちらでも可

白熱する対戦モード

2台のゲームボーイを結んで遊ぶ対戦モードは、本来のテトリスのルールに加えて相手を攻撃することができる。

対戦で勝つためにはこのモードの概要を理解することが大切。このページと33ページで概要を理解して攻略パターンをつかめ！

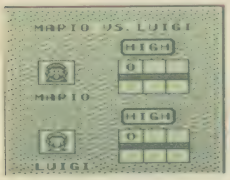


●勝つか負けるか！　相手を攻撃することができる対戦モード

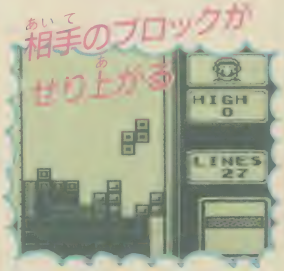
ブロックの落ちてくる順番は同じ

●●条件が同じなので互角の勝負ができる。ちなみに１Ｐはマリオで２Ｐはルイージで対戦する

●技量の異なる人とでも白熱プレイができるようにハンディも設定できる

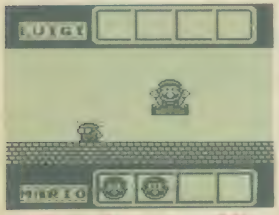


消滅に必要なライン数	相手のせり上がるライン数
1ライン	上がらない
2ライン	1ライン
3ライン	2ライン
4ライン	4ライン



●うわっ！　こんなのあり？

●一度に複数のラインを消すことにより、相手に攻撃できる



●勝利！　負けたほうの画面には泣いている状態が表示される

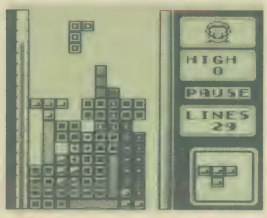
●相手側がブロックを積むことができなくなると

●コツコツとラインを消していき、30ラインを消す

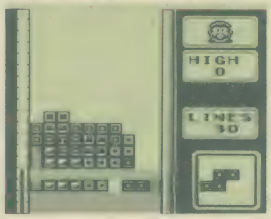
テトリス

●音に注意

相手が4ライン同時に消すテトリスを決めると『ピロリロリロ』と音が鳴り、1～3ラインを消すと『プオゥーン』と鳴る。ブロックの高さが12ラインを越えるとテンポの早い曲になるので高さがわかる。



○相手がテンポの早い曲になったら、高く積んでいる証拠

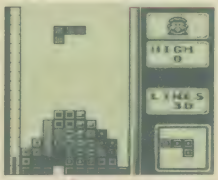


○音とせり上がるライン数で相手が何ライン消したかわかる

●ブロックが上がるタイミングは

落下しているブロックを着地させると、ブロックがせり上がるようになっている。

○相手が一度に2ライン消した！　ブロックはどのようにせり上がるのか？



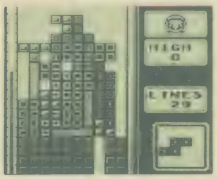
○せり上がる！　ブロックを着地させるとせり上がるようになっている

○凸ブロックをこのまま落下させて、着地させるとブロックが

●メーターに注目

相手の状態がわかる要素は音のほかに、画面左に表示されるメーターがある。これで相手のブロックの正確な高さがわかるので、常に注目しておこう。相手が高く積んでいるときに、こっちがテトリスを決めれば、一気にKOだ！

○メーターが相手の高さを表示　このときに、4ライン消すと…

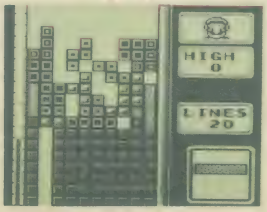


○相手のほうはブロックがせり上がって、動けなくなりアウト

●テトリス穴

かならずせり上がったラインには1マスの穴（すき間）がある。この穴は横10マスのうち、いずれかに開き、そのゲーム中位置は変わらない。この穴を本文ではテトリス穴と呼ぶことにする。

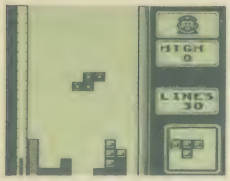
○せり上がったブロックには1マスの穴（すき間）がある



○このテトリス穴の位置はそのゲーム中、変化しない

対戦モードのテクニック

対戦モードで一番重要なことはスピードである。そうすれば、相手が30ラインを消すよりも、こっちが早く30ラインを消せるようになる。ブロックがせり上がっても、ダメージを少なくするようにすることも大切。

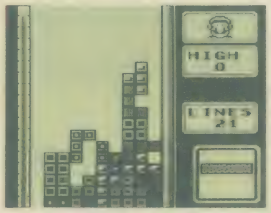


●対戦ではとにかく早く、正確な位置にブロックを積んでいこう

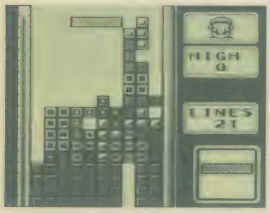
●30ページから33ページのテクニックが対戦でもそのまま使える

①平らに積む

ある部分だけ高く積んであると、その部分にテトリス穴ができてしまったとき、回復しにくくなる。



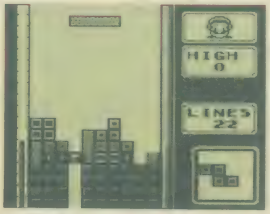
●ある部分だけ高く積みすぎてしまうと…



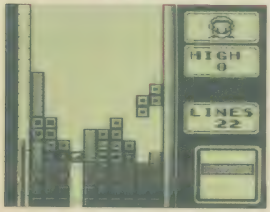
●そこにテトリス穴ができたら回復しにくく、危険

②テトリス穴が勝負のカギ

ブロックがせり上がってテトリス穴がわかったら、テトリス穴の上を開けてブロックを積んでいこう。そうすると、いつでもテトリスを狙える。

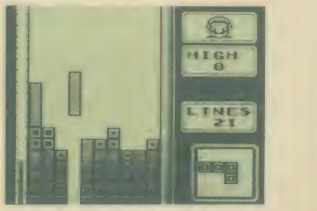


●ブロックがせり上がってきても、あわてないように

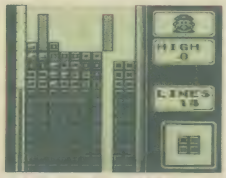


●まず優先してテトリス穴を開けるようにする

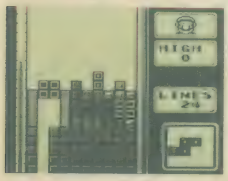
テトリス穴を開けることによって展開が有利になる。うまく利用して相手に勝て！



●テトリス穴を開けることができれば、逆に反撃が可能に



●相手が続けて攻撃してきても、テトリス穴さえ開いていれば形勢逆転

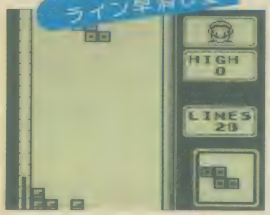


●テトリス穴を開けた状態でも、どのラインが消せるか考えておく

理想の攻撃パターンは？

攻撃パターンは大きくわけて、テトリスだけを狙うテトリス攻撃型と早く30ラインを消していくライン早消し型の2つ。両者を比較して、理想の攻撃パターンを解明する。

ライン早消し型



○コツコツとラインを消していき30ライン消しを目指す

テトリス狙い型

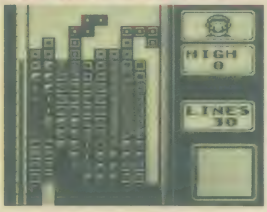
○テトリスを狙って相手に大きなダメージを与える攻撃型

●テトリス狙い型

この攻撃パターンのよいところは、相手に4ライン、ブロックをせり上げ大きなダメージを与えられること。相手を動けなくして勝つ、という一番気持ちのいい勝ち方ができるのもこの攻撃パターンだ。

弱点はブロックを高く積みがちになってしまうこと。逆に相手がテトリスを決めて、こっちが4ラインせり上がり、やられてしまう確率も高い。

○高く積みすぎてしまい、自分で穴をふさいでしまうことも

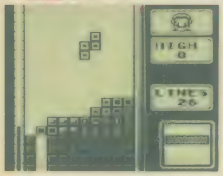


●ライン早消し型

ライン早消し型はテトリス攻撃型とまったく逆の攻撃パターン。このパターンのよいところは、ラインを1ライン、または2ラインと早く消していくため、ラインを消すのが遅い（棒待ちをしている）テトリス攻撃型より早く30ラインに到達し、勝つことができること。ブロックがせり上がっても、高さが低いのですぐ回復でき、テトリス穴を開けやすいというメリットもある。

1ラインを消すのがメインなので相手に大きなダメージを与えられないのが欠点。

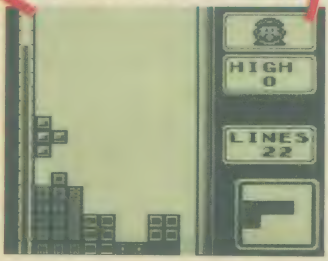
○ブロックがせり上がっても、低く積んであるので回復しやすい



●結論

2つの攻撃パターンを比べてみると、どちらも長所、短所があって、どっちのパターンが有効なのか、断言しにくい。そう考えるより、自分のレベル、相手の攻撃パターンを知り、対戦中の情報（音、メーター）といった状況とこの攻略記事で学んだことをふまえて、攻撃パターンを変化させていけば、もう無敵だ。

状況に応じてパターンを変化



○相手が高く積んでいる、ここは2ライン以上消すことを狙え

テトリスの謎

ちびっとコラム

デザイナーに聞く

アレクセイ・パージトノフ。テトリスの作者、編集部にてかく語りき。

「基本は4つの四角で構成されたブロックだ。だから現在さまざまなバージョンのテトリスがあるけれど、この基本を忘れているものはあまり好きになれない」。

アレクセイ・パージトノフ

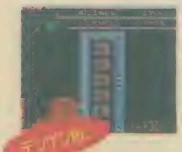
プロフィール　1955年モスクワ生まれ。現在ソビエトのコンピューターセンター勤務。人工頭脳の研究開発中。

「ゲームボーイ版は、対戦モードを別としても、とてもよくできていて好きだ」。

◎アメリカ製　任天堂版

◎アレクセイも気に入っている。BPSのパソコン版。グラフィックがいいらしい

◎おなじみの画面。十字ボタンで回転するというのが使いづらいときもある



◎開発中止になった

◎ブロックの種類が多く。途中でおじゃま虫が出現する

NLITH

パソコン通信のPDSでは、自作のおもしろいソフトが手にはいったりする。その中に「NLITH」という名前がつけられた、テトリス風のパズルゲームがあるのだ。

◎編集部一の腕を持つテトリスト早川が作者に挑戦!!

©BPS／Nintendo

ペンタミノ

昔からあるブロックパズルのひとつペンタミノ。5つの四角で構成されたブロックをケースにきちんとはめ込むという単純なルールなのだが、なかなかうまくおさまらない。

このパズルのシミュレーションをプログラムしようとしたところでテトリスのゲームシナリオができたという。

テトリスに疲れたら、じっくり考えられるペンタミノで指先を休めるのもいい。

○2人で交互にブロックを置いていくという遊び方もある

ゲームボーイの謎

ラインが完成しているのに消えていない。そうゲームボーイのテトリスの広告の話。

製作はスーパーマリオの広告も手がけた、大阪第一企画の倉恒チームとのこと。さっそくお話をうかがってみた。

「テトリスの雑誌広告は、手前の子供たちやバックのビルなど6枚の写真を合成したものに光を入れて完成させたものです。最初にできあがったものは、ビルに映ったブロックが多すぎたため、わたしの指示で数を減らしました。そのときにあの1ラインが残ってしまったのです。みなさんの注意力と観察力に敬服します」。（倉恒）

○テトリスの広告。非情に手のこんだ6枚の合成写真なのだ

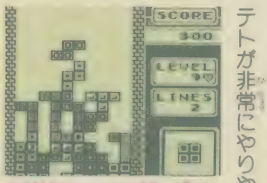
究極の荒技？

○荒技ウル技。この技は危険だ。もしこの技ができるのなら、それはテトリスじゃない。これはウソ技なのだ

スピードアップ♡

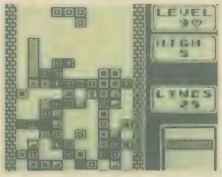
十字ボタンの下を押しながらスタートボタンを押すと超スピードの速い♡のモード。テトリスを極めたとはいってもこれについていけない。

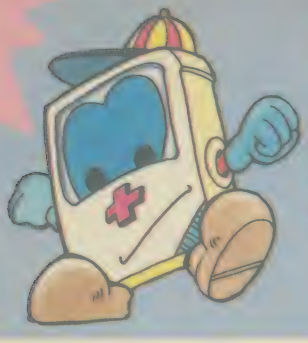
でも無理にでもこのモードでプレイしておくと、普通のテトが非常にやりやすくなる。



○十字ボタンの下を押しながらスタートボタンを押すと、♡のモード

○あっという間にブロックが積まれてしまい、いまにもゲームオーバー





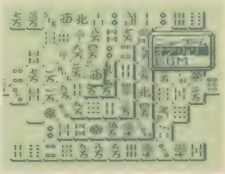
超ウル技

ゲームボーイのウル技をドドーンと大特集!!
スーパーマリオランドから発売直前の上海まで、すべてのゲームボーイソフトの技がある

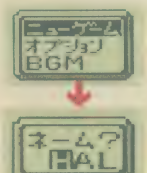
優勝技

★上海
特殊なネーム4種類を大公開する!!
東京都／ファミマガ編集部

ニューゲームにして、ネームを入力すると、そのネームに応じたゲームが出来る。その中でも下の4つは特殊なネームで、ちょっと変な上海が味わえるのだ。お得な感じね。



○セレクトボタンを押すと、メニューが表示されるので……



○ニューゲームを選択する

○下のネームを入力してみよう

ネーム変更!!

REV

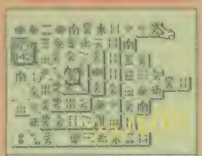
牌が全部裏返し。麻雀神様参戦上海だ

STF

DIRECTOR
MAKOTO KANAI

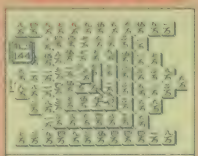
ゲームは出来ないが制作者名が見れる!!

ZAP



この牌列でミスすると雪のようなブザー

MAN

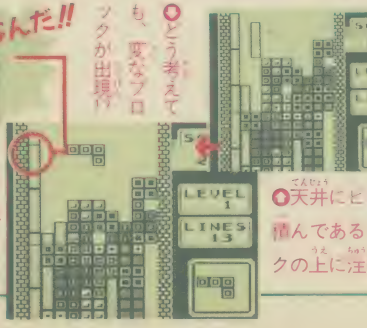


牌が全部万子になる。見た目よりも難解だ

大開拓

★テトリス
謎のブロックが、突然プラスされているぞ!
福岡県／谷川 豊クン

右端か左端の天井にピッタリとブロックを積んで、その状態で2ライン以上消すと、あるはずのないブロックが積んであるのだ!! ソ連の謎!?



○天井にピッタリ積んであるブロックの上に注目だ!!

なんだ!!

○どう考えても、変なブロックが出現!!

○よく見てみよう。まさに謎のブロックが出現

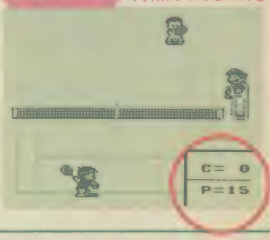
横綱技
★テニス
空振りで、これが本当のノータッチエース!?
熊本県／林田基裕クン

○トスを上げ、頭上でわざと空振りする。すぐにボールの下へ移動して当たろう

まずはフツーにトスを上げボールが一番高くまで達したらわざと空振りする。そしてすぐ選手をボールの下に移動させて頭に当たるようにしよう。「ブッ」と音がしたら成功。な〜んとっ!! なぜか、自分に得点が入ってしまうのだ!!

これはひどい

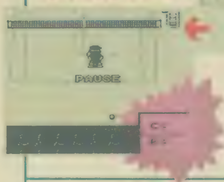
○なんと自分に得点が入るのだ



十両技
★テニス
おおっ!! 得点掲示板が壊れてしまったぞお
沖縄県／徳田光昭クン

1Pでも2Pでもいいからプレイする。そして、ゲームポイントを握ったプレイヤーが次に得点した瞬間にスタートボタンを押すとポイント表示が消えてしまうのであった。

○瞬間にポーズをかけると、なんとポイント表示が消えている



○あ? 相手のスマッシュが決まってしまった

小結技
★ベースボール
何も無いのに何かにぶつかってしまう球の謎
神奈川県／桑原 陽クン

フィールド画面上でキャッチャーに球を持たせ、他の塁に移動させる。そしてホームに球を投げると、ホームベースには誰もいないのに、球が何かにぶつかってしまうのだ。

○ホームベースに球を投げると何もないのにぶつかってしまう

○キャッチャーを2塁に歩かせよう。遅いけど

大関技
★ベースボール
バットを振らないのに打てるとはこれ不思議
福岡県／弘島正隆クン

まずは、どの選手でもいいから、バントのかまえをさせよう。そしてポーズをかけ、代打を出す。打者に出たバッターは何もせずに立たせておこう。うまくいくとバットを振らないのにボールが前に飛ぶぞ。これは彼がもう1本バットを隠し持っているに違いない! と思うのは私だけ?

○代打を出して放っておく。運が良ければヒット!

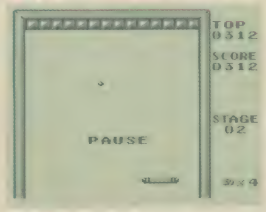
○まずはスタートボタンでタイムをかけて、もう1回スタートボタンを押す

 ©HAL Laboratory／ACTIVISION・Nintendo

問題

★アレーウェイ
はまり技!! クリアしたのに認めてくれない
秋田県／堀内俊明クン

まずどの面でもいいからブロックを1つだけ残して他を消してしまおう。そして最後の1個にボールが当たる瞬間にスタートボタンを連打。タイミングが合うと、ブロックが1つも無いのに終わらなくなってしまうのだ。ガーン!!



○タイミング良くポーズが決まった!! 結構難しいのだ

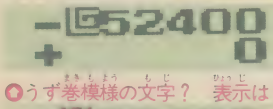
はまり技

○ブロックがないのにボールを打ち返すこの喜び!?

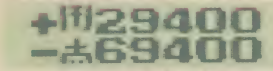
問題

★役満
得点表示がおかしくなってしまうのであーる
兵庫県／門脇真二クン

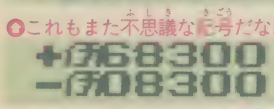
例えば、役満仙人を選んで自分が負け続けてみよう。得点が10万の位（マイナス）を越えると、表示がおかしくなる。変な記号になっちゃうぞ。



○うず巻模様の文字？ 表示は？



○これもまた不思議な記号だなあ



○伊？ イを方？ どういう意味？

問題

★スーパーマリオランド
復活するピョンピーを利用して点数稼ぎだ!
三重県／伊藤俊英クン

4−1の、写真の場所に行きピョンピー以外の敵をすべて倒そう。ピョンピーがブロックの段まで来たらふみつけると、点がドンドン入るのだ。ただしタイムだけには注意!!

○ここにピョンピーが来たらチャンス! ふんづけてしまおう

○もう何もしないで、点が稼げるのだ!

問題

★スーパーマリオランド
3面ボス、ヒョイホイからコインを奪い取る
埼玉県／みっちいクン

まず3−3のヒョイホイのところまで行き、写真の位置にマリオを立たせよう。

そして、ヒョイホイが、ガンチャンを投げる直前にジャンプすると、コインを取った音がして、コインが増えているぞ! これを続けていると、どんどんコインが増えていって、相当稼ぐことができるぞ。

○ジャンプ! シャキーンとコインを取った音がする。コインの数が増加

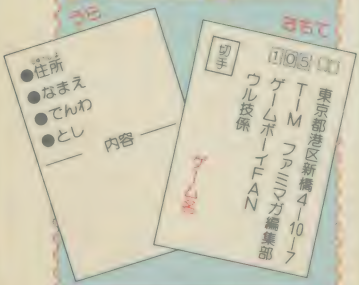
○マリオをここに立たせよう。それと、コインの表示にも注目して

超ウルトラ技大募集!!

ゲームボーイのウル技を募集します。ウル技を発見したら、友達に教えたりせずにまず応募しよう。ファミマガに載ってから、友達に自慢しながら教えてあげればよいのです。くわしいやり方を下のハガキの要領で送って下さい。技の大きさに応じて、下の表のような賞品や賞金が出ます。ファミコンのウル技と同様、FAXでも受けつけています。

★技のランクと賞金・賞品★

優勝	10,000円	小結	4,000円
横綱	8,000円	十両	2,000円
大関	6,000円	序ノ口	特製電卓



FAXでも応募可能

03-578-6996

★スーパーマリオランド パワーアップアイテムの生き霊が出現だあ

神奈川県／小原 誠クン

宝部屋でパワーアップアイテムを出し、取らずに地上に出ると、一瞬だけだけどそのアイテムが表示されるのだ。

★スーパーマリオランド ワールド3のギラーの発射台をすりぬけるぞ

北海道／笹本利矢クン

土管の端に立ってギラーの発射台が出現するのを待ち、発射台が現れたら移動しよう。発射台をすりぬけられるぞ!!

★スーパーマリオランド スーパーボールガブルブルとふるえるぞ

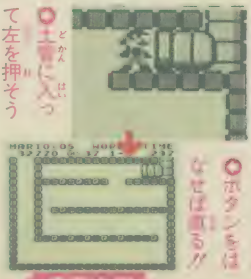
神奈川県／前田洋一クン

土管のすぐ右側に立ち、少しだけ左にジャンプする。スーパーボールを発射すると、はね返らずその場でふるえる。

★スーパーマリオランド タイムが減らなくなるウル技だ!! でもね…

神奈川県／風間 喜クン

宝部屋の出口の土管に入ると同時に十字ボタンの左を押し続けよう。押している最中はタイム表示が止まってるよ。



©Nintendo

GAME BOY

先取り

ゲームボーイで発売予定の超新作ゲームを隣から隣まで、根こそぎ追求してみましたぞ。

超新作ゲーム大作戦

頭をひねってパズルに挑戦
パズルボーイ（仮称）

11月発売予定
アトラス　価格未定

ゲームボーイにアトラスという新規参入メーカーが新作ソフトを引っ提げて登場だ。

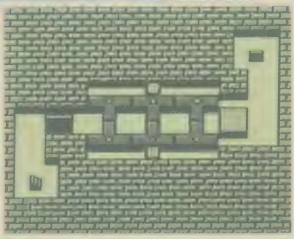
主人公のキャラを操作してブロックを動かしたり、回転ブロックをうまく回したりしながら通路を確保し、出口へ向かうというパズルゲーム。

ゲームモードは3つあり、それぞれ簡単、普通、難しい、の3段階の難易度調整ができるようになっている。

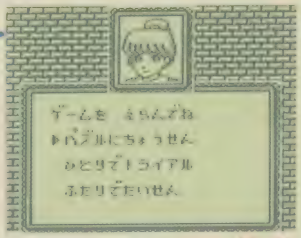
頭を使って

●ダマゴのような頭をフル回転だ

モードは3つ



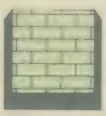
●このようなブロックを動かし、通路を見い出すのだ



●3つのモードでいろんな遊び方ができるようになっている

ブロックの種類

ゲーム内に登場するブロックは全部で4種類。それぞれのブロックは、どのように動かすモノなのかを、ここで紹介しよう。



動かすことのできないブロック。壁と同じデザイン。

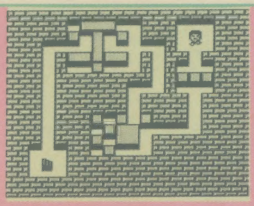
動かせるブロックで形はイロイロある。押して動かし通路を作るんだ。

軸を中心にして回転するブロック。よく考えて回さないと破綻するぞ。

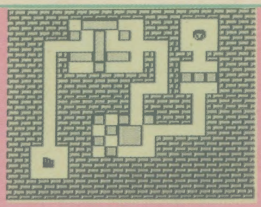
ぽっかり空いた穴。ブロックを落とすと床に変わる。

画面を変えよう

ゲームを始める前に見え方選択というので、画面を真上から見たモノと、斜め上から見たモノとに切り換えることができる。細かいところまで親切だ。



斜め上からの画面。雰囲気はこっちのほうがあるね

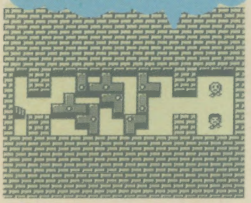


真上から見た画面。ブロックが見やすくなっている

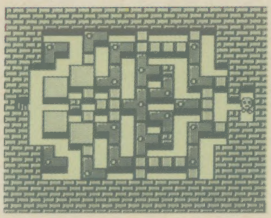
モード1 パズルにちょうせん

1人プレイ専用のモードで全30フロアに及ぶステージを通過していくというモノ。難易度が上がるにつれ、操作しなければいけないキャラが4人に増えて大変になる。

2人のキャラを交互に操作



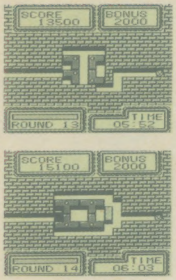
2人のキャラを交互に操作し、2人をゴールへ導け



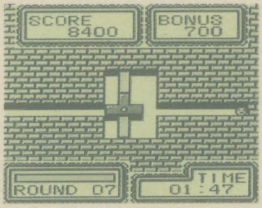
一番左にある階段まで行かなくてはいけない。辛いぞ

モード2 ひとりでトライアル

これも1人プレイ専用のモード。これは幾つものフロアが連結されたマップを次々にクリア、ゴールしたときのタイムに挑戦するモノだ。連結できるフロア数は、5〜30と最初に選択できるようになっている。



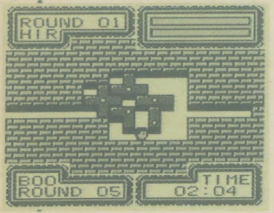
キミの頭を悩ませてほしい



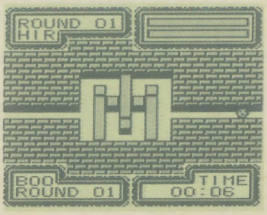
右から左へ一気に駆け抜けるタイムトライアルだ

モード3 ふたりでたいせん

通信ケーブルを用いて2人で競い合うモード。ゲーム内容は、"ひとりでトライアル"と同じモノ。ただし、対戦相手によって画面を増やしたりのハンディキャップがつけられるようになっている。



相手はまだラウンド1で戸惑っている。急げ!!



左上の数字が相手のラウンド。左下がキミのいるラウンド数だ

※画面は開発中のものです

©ATLUS

カワイイ恐竜が大カツヤク
アスミッくんワールド(仮称)

12月発売予定
アスミック　価格未定

512K
アクション

アスミックのマスコットキャラクタの恐竜・アスミッくん(仮称)が主人公のアクションゲームの登場だ。

大魔王ザウズンを倒し、アスミックワールドに平和を取り戻すというモノ。ステージ数は全部で32。1ステージは約4画面分の大きさで成っている。地面に穴を掘り、その穴に落ちた敵に火を吐きつけてやっつけるのだ。画面中の敵を全て倒すとステージクリアになる。

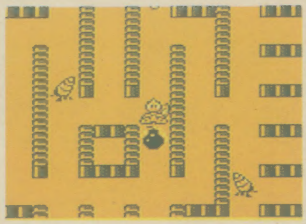
敵キャラの中には倒すとアイテムを出すヤツがいる。投げると自分に一番近い敵に向かっていくブーメラン、敵に触れてもダメージを受けなくなる養命酒など種類も豊富だ。

マスコットキャラが主人公だ!!

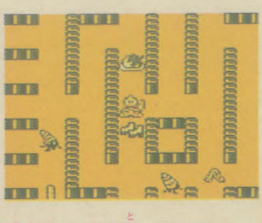
○でもまだ名前が無くて、アスミッくん(仮称)なのだ

○もうお馴染みの恐竜だね

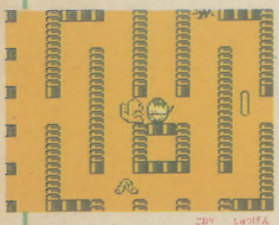
○得意技は口から火を吐くコト。ちょっぴりオチャメ



○群がる敵を次から次へ倒すんだ

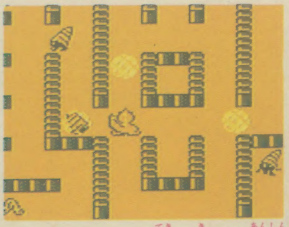


○アイテムを取ってアスミッくんをパワーアップさせよう

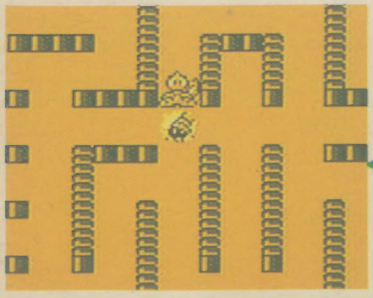


○アイテムのかき氷が出現。どんな効果があるんだろう

我が炎をくらえ



○これでどこから敵が来ても安心安心。でも油断は大敵だぞ



○今だ、火炎攻撃をくらえ～!!

※画面は開発中のものです

©ASMIK

極限の先取り！超新作情報

ゲームボーイ用のソフトもかなりの数のタイトルが発表され、賑やかになってきた。そんな気になるゲームボーイソフトの情報を極限まで紹介しよう。

●ジャレコの2本の新作のゲーム内容が見えてきた。まず、『エクストラピンボール(仮称)』。これは、ピンボールゲームの中に、シューティングやブロック崩しなどのイベントが盛り込まれたモノになるらしい。そして、『ベースボールキッド(仮称)』。タイトルで分かるように、キット＝リトルリーグを題材にしたモノになるらしい。チームなどがどのようになるかはハッキリとしていないが、通常画面が攻撃の時はバックネット側から、守備の時はスコアボード側から見るような感じになるとのコト。ケーブルを使った対戦も可能になる予定。

●続いてはエポック社のゲームボーイ情報。現在エポック社では、アクション性の強いパズルゲームを開発中。発売は来年の春ぐらいになりそうとのコトだ。

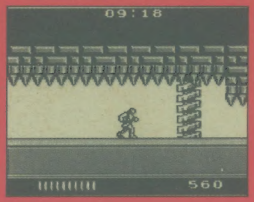
●ケムコから発売予定の『TA・MA・GO(仮称)』のゲーム内容が見えてきた。

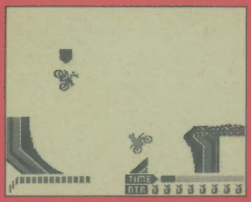
封印から目覚めた闇の竜を勇敢な少年が退治するというファンタジーRPGである。森、マーテル地方、カシス地方、カミュ地方、城と全部で5つの領域から世界が成り立っている。アドベンチャーっぽい画面が新鮮である。

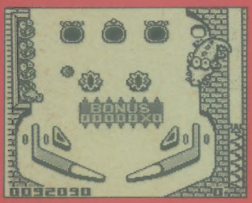
GAMEBOY 新作カレンダー

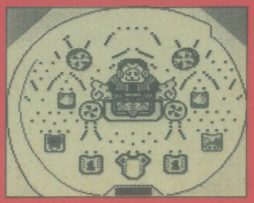
いちもくりょうぜん 一目瞭然

発売日	ゲーム名	メーカー名／価格
7月28日	上海	HAL研究所／2980円(込)
8月21日	倉庫番	ボニーキャニオン／3090円(込)
8月下旬	モトクロス・マニアックス	コナミ／2900円(込)
9月5日	ミッキーマウス	ケムコ／2980円(込)
9月21日	ハイパーロードランナー(仮称)	バンダイ／2800円(込)
10月中旬	ピンボール　66匹のワニ大行進	HAL研究所／2980円(込)
11月未定	パズルボーイ(仮称)	アトラス／未定
12月10日	パチンコタイム	ココナッツジャパン／未定
12月未定	アスミッくんワールド(仮称)	アスミック／未定
未定	F-1レース	任天堂／未定
未定	ゴルフ	任天堂／未定
未定	魔界塔士　SA・GA	スクウェア／未定
未定	ドラキュラ伝説	コナミ／未定
未定	デスボール(仮称)	ケムコ／未定
未定	TA・MA・GO(仮称)	ケムコ／未定
未定	ロックンチェイス	データイースト／未定
未定	海戦ゲーム(仮称)	ユース／未定
未定	五目ならべ(仮称)	トーワチキ／未定
未定	将棋(仮称)	セタ／未定
未定	バレーボール(仮称)	セタ／未定
未定	北斗の拳　凄絶十番勝負(仮称)	東映動画／未定
未定	エクストラピンボール(仮称)	ジャレコ／未定
未定	ベースボールキッド(仮称)	ジャレコ／未定









ファミリーコンピュータ Magazine
とくべつふろく
No.14特別付録②

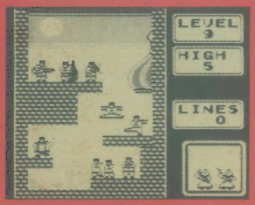


Photo オリオンプレス イラスト/高木